



GALERIE DATA

TRAMAGE

13.09.23
23.09.23

VERNISSAGE LE JEUDI 14 SEPTEMBRE / 18H-22H

26, BOULEVARD JULES FERRY 75011 PARIS

MERCREDI & JEUDI / 14H-18H

VENDREDI & SAMEDI / 14H-20H

WWW.GALERIEDATA.COM

@GALERIEDATA

E X P O S I T I O N

TRAMAGE

LOACKME & SIMON LAZARUS84

**Exposition avec Loïc Schwaller (loackme) & Simon Lazarus 84 (Simon Lazarus 84)
du 13 au 23 septembre 2023**

Vernissage le jeudi 14 septembre, de 18h à 22h

TRAMAGE présente un duo show entre Loïc Schwaller, connu sous le nom de loackme; ayant une pratique artistique liée à la programmation générative, et Simon Lazarus, dit Simon Lazarus 84 issu du graffiti et développant une pratique dans le champs de l'art numérique/du video-mapping.

Loïc Schwaller est un artiste français actuellement basé à Amsterdam. Suite à une formation initiale en mathématiques appliquées, il découvre les principes de visualisation graphique pour des applications statistiques, puis la pratique artistique du "creative coding". Utilisant le code comme médium, il développe une esthétique abstraite, géométrique et monochromatique, par laquelle il a acquis une grande renommée dans le milieu du web 3.

Simon Lazarus, est un artiste formé en Arts & Design à la H.E.A.R (Strasbourg) et travaillant à Paris. Après quinze années passés dans le graffiti parisien et européen, il opère une transition vers les outils numériques. Il expérimente avec ceux-ci à la recherche de passages entre digital et tangible, explorant des esthétiques alimentées par sa pratique du dessin, et de la peinture dans l'espace urbain.

GALERIE DATA

26, boulevard Jules Ferry 75011 Paris

Mercredi & Jeudi 14h-18h

Vendredi & Samedi 14h-20h

www.galeriedata.com

contact@galeriedata.com

www.instagram.com/galeriedata

Contact Press

Gabrielle Debeuret

06 18 52 26 86

L'exposition présente un dialogue entre les deux artistes, et permet de découvrir leurs différentes approches de l'art numérique. Tous deux explorent une recherche créative personnelle, par qui tend à la création de territoires graphiques, à travers un style distinct et original. Loïc Schwaller part d'une base mathématique, explorant la visualisation d'équations à partir de code et d'algorithmes. Tandis que Simon Lazarus retranscrit une écriture graphique liée au geste et au dessin, via l'utilisation d'outils logiciels.

Leurs pratiques respectives offrent des points de rencontres ; ils partagent une approche épurée de la matière graphique digitale, liée au pixel.

Bien qu'ayant des procédés créatifs bien distincts, on observe des similitudes dans leurs territoires plastiques ; liées à l'utilisation d'algorithmes spécifiques de traitement d'images - comme les algorithmes de dithering - qui permettent une simplification des formes à leur essence. Si Loïc Schwaller expérimente par le biais de la programmation, Simon Lazarus compose avec des outils de design graphique ou le détournement de technologies.

Ils explorent chacun le domaine du motion design, cependant leur pratique et la monstration qui en découle est bien différente.

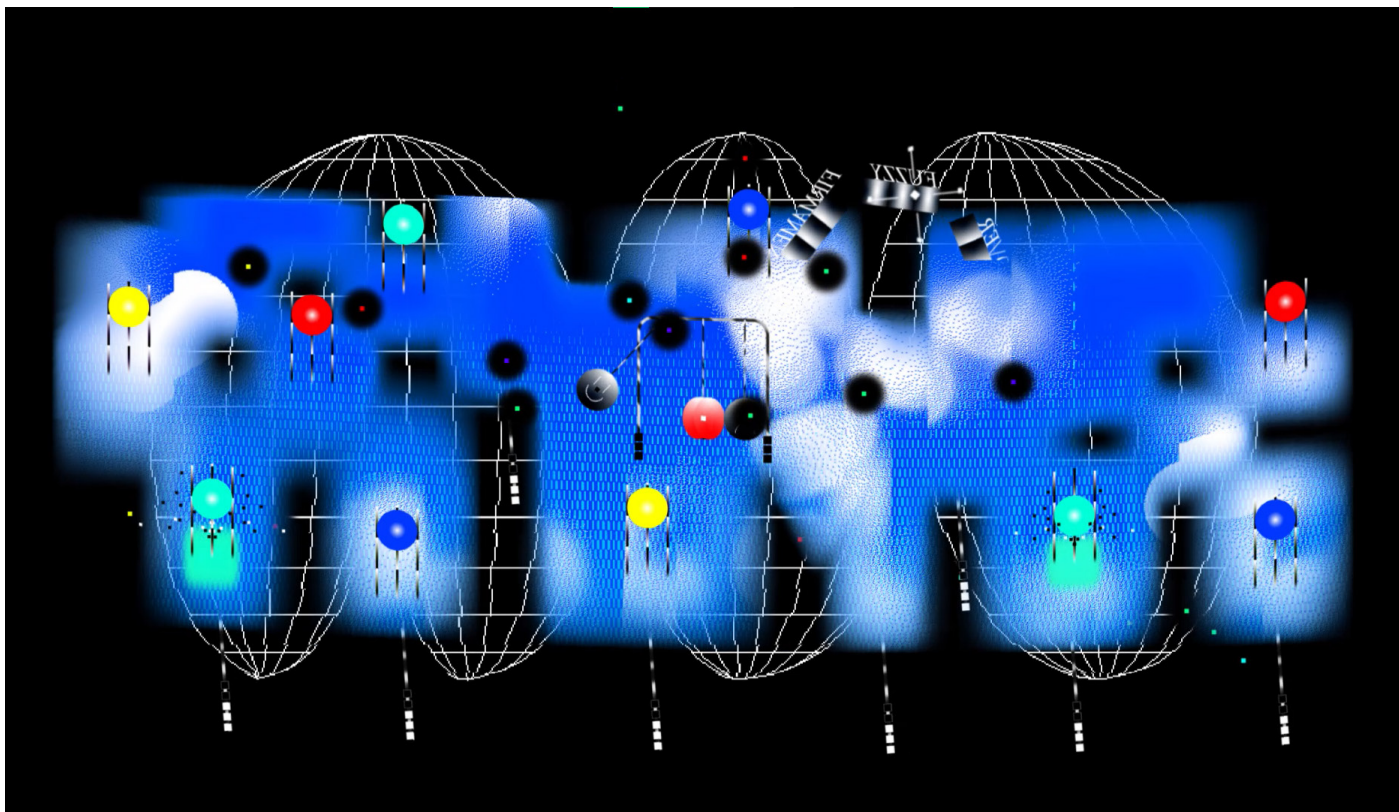
Lazarus crée des projections architecturales et des installations immersives. Il utilise des outils multimédias pour créer des animations qui transforment l'espace physique. Ses œuvres sont souvent liées à une expérience, elles invitent le spectateur à s'immerger dans un monde de détails et de textures.

Schwaller, quant à lui, crée des boucles vidéo fonctionnant comme des systèmes autonomes, en partie générées de manière aléatoire, ce qui leur donne un caractère unique et imprévisible. Ses animations abstraites et minimalistes explorent les possibilités spécifiques du code comme langage visuel.

Si leurs créations formelles naissent du digital, parallèlement, elles s'incarnent parfois dans une matérialité physique. Elles tendent alors à déterminer une composition, et paraissent être la synthèse d'un principe inhérent à l'œuvre. Leur recherche tend à incarner le fichier numérique dans une forme tangible, en utilisant des outils comme le traceur au stylo (plotter).

L'exposition illustre les différents axes de leurs créations ; prenant une forme animée avec des boucles vidéos présentées sur écrans, ou une forme statique avec des dessins tracés au plotter, ainsi que des œuvres imprimées.

TRAMAGE se déroule en parallèle d'un événement parisien autour de l'art digital, qui présente sa première édition, le Marais DigitARt. Initié par la Galerie Charlot, y est proposé un parcours de galeries et institutions liées à la création digitale, avec des œuvres en "réalité augmentée" disséminées dans l'espace public.



Simon Lazarus utilise la gestuelle comme un motif récurrent dans ses compositions abstraites. Les formes graphiques sont tracées à l'aide de logiciels d'illustration comme Photoshop et Illustrator, avec les outils logiciels de dessins intégrés. La composition est souvent inspirée par les propres tags de l'artiste. Il utilise le tracé comme point de départ pour ses œuvres, puis considère le pixel comme un substitut aux pigments de peinture, qu'il utilise pour créer des motifs et des compositions.

Pour la création des textures, l'artiste se rapproche d'après lui d'une expérimentation générative, jouant sur les facteurs hasards. Il les crée en mélangeant des motifs dont la modulation des paramètres modifie le rendu (échelle, vitesse, rotation...), permettant ainsi une intervention aléatoire.

En plus de son travail avec les images numériques, Simon Lazarus recherche de nouvelles façons d'utiliser des outils existants pour créer de nouvelles formes visuelles. Il considère le hacking comme une forme d'expression créative. Par exemple, en bricolant un plotter pour y apposer un crayon, en fabriquant du bioplastique maison pour mouler des formes en 3D, ou en détournant un flux Photoshop pour l'envoyer dans un logiciel de performance live.

Il explore également la performance en dehors de l'espace d'exposition, comme lorsqu'il voyage en train de marchandises ou qu'il remplit un extincteur de peinture pour faire des tags géants.

SIMON LAZARUS / SIMON LAZARUS84

simonlazarus84.com

Biographie

Simon Lazarus 84 s'est forgé dans le graffiti parisien au début des années zéro.

Il expérimente désormais de nouveaux territoires plastiques via l'utilisation des technologies (hi & low) et du numérique.

Adeptes du hacking au sens large - on comprend ici détournement d'usage/ expérimentation/parasitage - il arpente les paysages de la culture maker pour y glaner ses outils et savoirs-faire et donner naissance à des dessins, sculptures, fresques animées et installations audio-visuelles.

Sa grammaire visuelle, qui gravite entre symbolisme et abstraction, s'incarne via des processus qui mettent en tension imagerie virtuelle et matérialité physique.

Expositions / Festivals

A venir

- «Shining Shanghai», Shanghai, Chine
- «Fête des Lumières de Lyon», Lyon - «Manitou360», SAT, Montréal, Canada
- «OP.Echo», L'arche, Villerupt

2023

- «Festival Cilac», Chiqong, Chine
- «Vidéo-Mapping Festival», Lille
- «Video_Club», Nuit Blanche, Paris

2022

- «Gamut93», Quantum, LosAngeles, USA - «Mapp Mtrl», Montréal, Canada
- «Festival Maintenant», Rennes
- «Festival Scopitone», Nantes
- «Du dessin libre #3», Aponia, Le Monastier Sur Gazeille

2021

- «Timber!» (solo show), Kommet, Lyon
- «Festival Constellation de Metz», Metz
- «UH Fest», Institut Français, Budapest

2020

- «Charbon», Palais de Tokyo, Paris (avec le collectif Road Dogs)
- «Clujtronic festival», Institut Français de Cluj-Napoca, Roumanie
- «Bois Cordé» Le Lieu Unique, Nantes (avec le collectif K.U.K),

2019

- «Fête des Lumières de Lyon» (catégorie Emergence), Lyon
- «S.A.E.I.O Estival», Pontany (80)
- «Festival Soleil Nord-Est», Atom, Gentilly
- «100%» à Villette Makerz, Paris
- «Cenotaphe» EP7, Paris (en duo avec Ivan Murit),

Expositions (suite)

2019

- «Fête des Lumières de Lyon» (catégorie Emergence), Lyon
- «S.A.E.I.O Estival», Pontany (80)
- «Festival Soleil Nord-Est», Atom, Gentilly
- «100%» à Villette Makerz, Paris
- «Cenotaphe» EP7, Paris (en duo avec Ivan Murit),

2018

- «Les heures bleues», Doc!, Paris
- «Cambodia Urban Art», Phnom Penh, Cambodge
- «De toute terre interrogez l'écho», Floréal Galerie, Paris
- «Corners Of(f) Society» Colab Galery, Weil am Rhein, Allemagne (avec le collectif Road Dogs)
- «Apercut», Simplon Lab, Paris
- «Pow Wow Codex» Doc!, Paris (avec le collectif K.U.K),

2017

- «Sharjah Light Festival», Sharjah, Émirats Arabes Unis
- «Bitmap Palace» (exposition solo), Batt Coop, Paris
- «Fablar», au Carrefour Numérique, Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris

2016

- «Big Five», Taverne Gutenbert, Lyon - «Campagne» Galerie Du Jour, Paris (avec le collectif Road Dogs),
- «Oyé Festival», (Futur en Seine), 6B, Saint-Denis

Prix / Résidences / Bourses

2023

- Grand Prix du Jury «Vidéo-Mapping Festival», Lille
- Lauréat du Fond Odysart

2022

- Residence à l'Antipode, Rennes

2021

- Lauréat du Fond SCAN
- Résidence à Stereolux, Nantes
- Vidéo mapping awards 2021 (nominé), Vidéo-mapping Festival, Lille

2020

- Résidence à Chateau Ephémère Carrière-Sous-Poissy (78)

2019

- Prix ADAGP & Palais de Tokyo "Révélation Art Urbain"

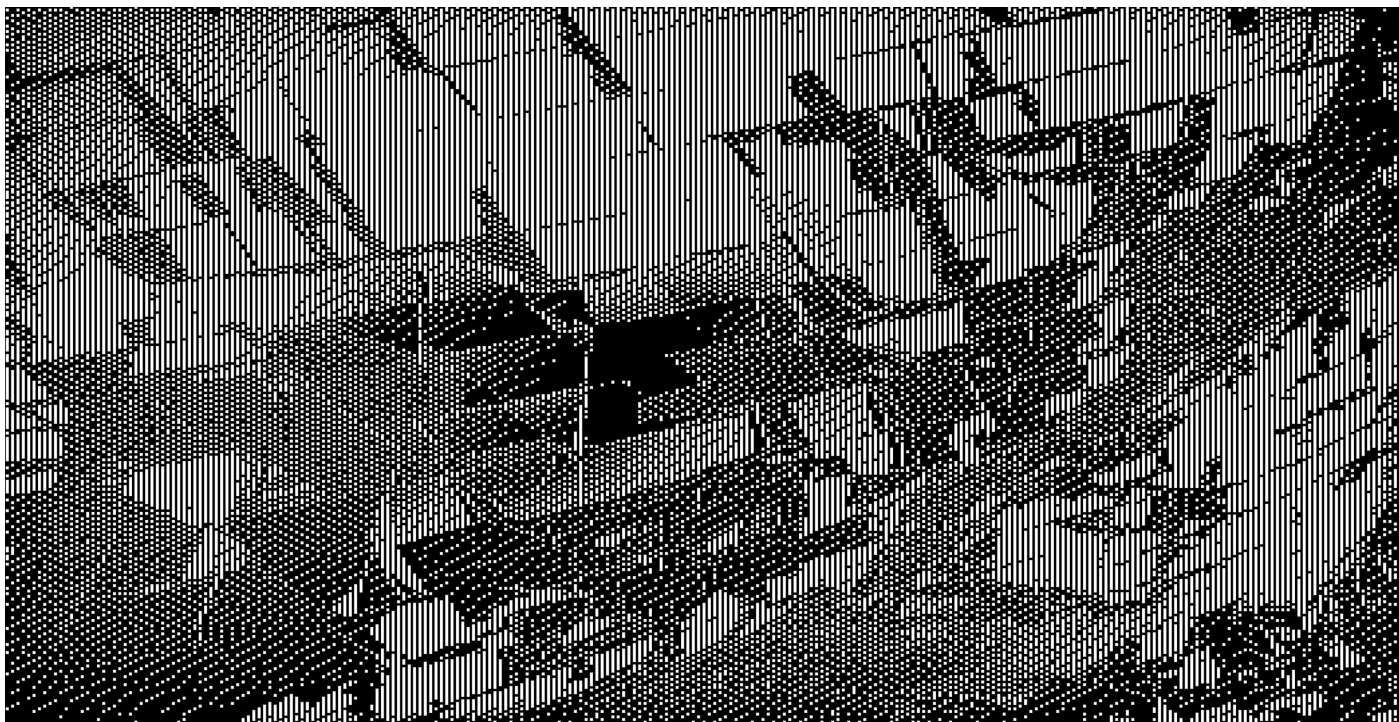
2016

- Résidence à Nomada, Dubai, Émirats Arabes Unis

Education

2010-2014 : DNSEP option Art
à la H.E.A.R, Strasbourg

2007-2010 : DNAP option Design
Graphique à la H.E.A.R, Strasbourg



loackme utilise des algorithmes de dithering pour créer l'illusion d'une large gamme de nuances de gris à partir d'une palette en noir et blanc. En réduisant le nombre de couleurs dans une image, l'algorithme fonctionne en "trompant" l'oeil humain, appliquant un motif de points de sorte qu'on la perçoive avec plus de détails que ce qu'elle contient réellement.

Schwaller utilise ces méthodes pour leur aspect minimaliste et épuré, en simplifiant les informations d'une image, il peut se concentrer la création des principes graphiques et d'animations inhérents à l'œuvre. C'est à la fois un cadre de contraintes, est un environnement qui permet de stimuler sa créativité. L'esthétique forte et les règles associées à ces algorithmes sont pour lui une source constante d'inspiration.

A ses débuts il utilisait le langage de programmation Java avec Processing puis son application online p5.js, mais s'en est éloigné pour du Javascript pur, afin de profiter des fonctionnalités natives du navigateur. Ensuite il exporte les images qu'il crée individuellement, et les compile pour créer des boucles d'animations courtes, qui peuvent être jouées à l'infini.

Son travail fait passerelle entre les mathématiques, et leurs applications artistiques. Il crée en visualisant des équations ou utilisant des algorithmes qu'il ré-implémente. Si certaines de ses œuvres représentent l'idée dont elles sont issues, souvent ce qu'il avait imaginé sort du scénario. La modification d'un paramètre du code, ou même d'une erreur de codage peuvent alors jouer un rôle fascinant et imprévu dans la composition. L'artiste joue de ces allers-retours, inhérents aux principes aléatoires de la programmation générative.

LOÏC SCHWALLER / LOACKME

<https://loack.me/>

Biographie

Loïc Schwaller alias loackme est un artiste français actuellement basé à Amsterdam, aux Pays-Bas. Après avoir obtenu un doctorat en mathématiques, il décide de quitter le milieu universitaire pour poursuivre sa passion pour l'art numérique. Utilisant le code comme médium, il a développé une esthétique que l'on peut qualifier d'abstraite, géométrique et (surtout) monochromatique.

Expositions (selection)

AOUT 2023, SPACE\TIME

Exposition personnelle à Verse en août 2023, 100 boucles animées
GIF, 150x150 upscaled to 900x900, 100 frames
<https://verse.works/>

APRIL 2023, Tezos NFT Summit, NFT.NYC New York, USA

2022 & 2019, DEMO Festival, the Netherlands

Une œuvre exposée aux deux éditions du festival F Design in Motion organisé par le Studio Dumbar. La deuxième édition a pris plus de 5000 écrans qui affichent généralement des publicités à travers les Pays-Bas pendant 24 heures.

2022, PARIS+ par Art Basel, Paris, France

Une œuvre d'art générative exposée au stand fx(hash)

2022 NFT Show Europe, Valencia, Spain

Projet de mint en direct en partenariat avec fx(hash).

2021, Kinomural, Wroclaw, Poland

Une œuvre projetée sur un mur de 7x18m pendant le festival.

2021, 30 Seconds Museum, Tokyo, Japan

Organised by NEO SHIBUYA TV & New Media Art.

L'animation créée pour l'événement a été projetée pendant une semaine sur 85 écrans différents dans le quartier Miyashita Park de Tokyo.

2019, Let's Play Art Gallery, Amsterdam, the Netherlands

Une œuvre exposée dans les stations de métro d'Amsterdam lors de l'événement organisé pour l'édition 2019 de la Nuit des Musées.

2019, DEMO Festival, the Netherlands

The Pixel Generation

<https://unitlondon.com/voices/the-pixel-generation/>

Exposition autour du pixel art organisée par Unit London.

Limbo GIF, 160x144 upscaled to 960x864, 50 frames

IF ELSE

<https://foundation.app/world/if-else>

L'un des neuf artistes sélectionnés par Somewhere for a Foundation World sur le thème de l'art génératif et des animations en boucle.

Publications

Tracing the Line

par Generative Hut x Vetro Editions <https://vetroeditions.com/products/tracing-the-line>

Avec la participation de 100 artistes contemporains.

A.R.E. Book

par Generative Hut x Vetro Editions <https://vetroeditions.com/products/a-r-e-augmented-reality-exhibition>

Avec la participation de 31 artistes génératif.

Education

Doctorat. en Mathématiques Appliquées from Université Paris-Saclay, Paris, France.

Presentation

La GALERIE DATA est implantée depuis 2022 dans le quartier de République à Paris. Sa programmation porte sur l'art génératif, avec un intérêt pour les formes passant du digital au tangible (dessin au traceur, tirages issus de l'imprimé, installations...).

Elle a pour vocation de montrer un champ d'application transdisciplinaire, entre art et technologie. En utilisant logiciels et programmation, en automatisant leurs propres outils, ou en exploitant des données ; les artistes de la galerie expérimentent les formes génératives.

Leurs créations sont inspirées par des modèles de géométrie, de mathématiques, de biologie... Ils décroissent les pratiques en s'inspirant des technologies, pour exprimer un point de vue critique ou poétique.

La galerie a été fondée en 2020 par Gabrielle Debeuret, Directrice Artistique Web & Social Media, titulaire d'un Master professionnel en marché de l'art (IESA). Elle organise des expositions en déployant des partenariats actifs avec les acteurs du marché de l'art et les influenceurs du monde digital.

La galerie propose un catalogue d'éditions limitées et pièces uniques.
<https://www.galeriedata.com/>

Expertise

- Commissariat d'exposition, échanges avec les artistes, production des œuvres
- Communication, création graphique et éditoriale (affiches, invitations, communiqués de presse)
- Community management et création digitale (sites internet, mailing, posts réseaux sociaux)
- Organisation d'exposition du montage au vernissage
- Scénographie, médiation, visites guidées

GALERIE DATA

26, boulevard Jules Ferry 75011 Paris

mercredi & jeudi 14h-18h

vendredi & samedi 14h-20h

www.galeriedata.com

contact@galeriedata.com